MSX

EDITEUR DE MUSIQUE "MUE"

MANUEL D'UTILISATION

HAL LABORATORY INC.

Table des matières

Introduction : EDITEUR DE MUSIQUE "MUE"

CHAPITRE 1. Description

CHAPITRE 2. Comment utiliser "MUE"

2.1 Liste des commandes

(1) Liste 1

DEV

LOAD

SAVE

VRFY (VERIFY)

FILE

PLAY

PLAYALL

NEW

(2) Liste 2

<=

=>

EDIT

GOTO

PLAY

INS. ON/OF

CH.1/CH.2/CH.3

2.2 Signes musicaux

(1) Liste 1

G (aigu) clef de Sol/F (basse) clef de Fa

Mesure = (4/4, 3/4, 2/4, 3/8 etc)

Intensité (V)

Forme de l'enveloppe (S)

Cycle de l'enveloppe (M)

Fréquence.

Tempo (T)

Portées de musique (L)

Répétition

DC - DA CAPO

DS - $ - Dal Segno

ϕ $\oplus$ CODA

[1

(2) Liste 2 : signes musicaux

Notes

Altérations (bécarre ♮, bémol ♭, dièse #)

Triolet (3)

Annulation

(3) Liste 3

Octaves (8Va, 8Va-, 1Va)

Liaisons (⌒)

Tenu (–)

Staccato

Accents : (forte, piano)

(4) Liste 4

(5) Liste 5

(6) Liste 6

CHAPITRE 3 Commandes à une touche.

INS (INS ON/OF) Insertion

DEL (annulation)

SHIFT (mouvement rapide du curseur)

F1-F2 (fonctions copie)

F3 (affichage du numéro d'une mesure)

F4 (affichage de la dernière entrée)

F5 (affichage de la première mesure)

F6 JOUER (PLAY)

F7 CHARGER

F8 ENREGISTRER

F9 (CH.1, CH.2, CH.3)

F10 (CH.1, CH.2, CH.3)

CHAPITRE 4 Marque d'erreur ?

EDITEUR DE MUSIQUE "MUE"

C'est un programme (logiciel) permettent aux utilisateurs de MSX de profiter de la fonction de synthèse de 3 voix (parties) incluse dans les ordinateurs MSX.

"MUE" emploie un système d'entrée de partition utilisant le CAT de HAL Laboratoire avec sa boule de commande, ceci avec un minimum d'opérations mi clavier

CHAPITRE 1. DESCRIPTION

"MUE" met à la disposition des fidèles de MSX les possibilités suivantes :

(1) "MUE" emploie une très simple méthode d'écrire les notes sur les portées comme sur du papier à musique.
Maintenant, avec "MUE", les mélomanes amateurs de musique peuvent composer leur musique et l'écouter à volonté.

(2) "MUE" vous permet d'écrire de la musique avec toutes les notes et annotations indispensables depuis la ronde jusqu'à 1/32 notes pointées, triolets, répétitions accidents, modulation, accents, codas, segno, dal-segno, da capo etc.

(3) "MUE" divise automatiquement la partition en nombre nécessaire de mesures suivant les notes introduites par l'utilisateur. Si une mesure est trop longue ou trop courte, "MUE" affiche ? (erreur) indiquant la nécessité de corriger les entrées.

(4) "MUE" permet à l'utilisateur d'afficher 2 parmi les 3 parties générées par le MSX. Ces 2 parties sont affichées ensemble et peuvent être éditées en même temps, permettant des corrections.

(5) "MUE" permet d'enregistrer les compositions sur cassette ou disquette.

(6) "MUE" a été conçue pour travailler avec CAT de HAL Laboratory avec sa boule de commande, l'édition se faisant ainsi beaucoup plus aisément qu'avec les claviers des ordinateurs.

CHAPITRE 2 COMMENT UTILISER "MUE"

En tout premier lieu, insérer la cartouche "MUE" dans le logement prévu dans le MSX, fermer l'interrupteur : l'écran affiche :

Si on presse RETURN, à ce moment, on peut écouter à titre de démonstration, quelques mesures de la Figure N°2 J.S.Bach

Pour commencer, on presse soit la barre SPACE au clavier, soit le bouton rouge de CAT.

Les portées musicales de la figure de Bach affichées pendant la démonstration avec RETURN restent affichées. Vous pouvez alors vous faire **la** main par l'édition de ces mesures.

* Quand "MIE" est initialisée l'écran affiche avec à gauche en haut 2 portées de musique; en bas, à gauche, le tableau des commandes ; à droite, le tableau des signes musicaux. Le curseur, sous forme de note, se trouve au milieu de l'écran.

* Les 2 portées, en haut à gauche, correspondent aux 2 parties parmi les 3 que le MSX peut générer par synthèse. La troisième partie, qui n'est pas affichée, reste cachée, pour l'instant, mais peut être appelée sur l'écran par une commande appropriée.

* Le tableau des commandes, en bas de l'écran comprend 2 catégories et le tableau des signes musicaux comprend 6 catégories. Vous pouvez choisir la catégorie que vous désirez en plaçant le curseur à proximité de la zone désirée, puis pressant la touche SELECT ou le bouton blanc sur CAT (tous les deux désignés comme touche CONVERSION).

* On peut utiliser soit la boule de CAT, soit la commande au clavier de déplacement du curseur de MSX, pour placer le curseur sur une commande ou un signe musical que l'on désire utiliser. Quand le curseur est en position, la commande ou le signe clignote, on presse alors soit le bouton rouge de CAT, soit la touche SELECT du clavier, le curseur prend alors la forme du signe ou la commande désirée.

* Quand on déplace ce signe à l'une des portées, une flèche

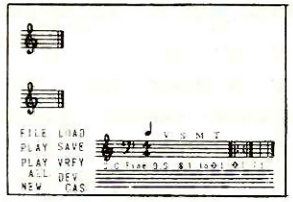
clignote au-dessus de la portée, indiquant en même temps la place où doit se fixer le signe en question. Presser SELECT fixe le signe sur la portée

* Répétant la même opération, on arrive à composer ce qu'on veut.

2.1 Liste des commandes

Il y a 2 catégories des listes de commandes

On peut passer de l'une à l'autre en déplaçant le curseur, puis presser SELECT ou bouton blanc de CAT



Liste 1		Liste 2	
		⇐	⇒
FILE	LOAD	PLAY	INS
PLAY	SAVE		OFF
PLAY	VRFY	EDIT	CH.1
ALL		GOTO	CH.2
NEW	DEV		
	CAS		

* DEV (DEVICE)

- On utilise cette commande pour désigner le système I/O d'enregistrement et de lecture

- Chaque fois qu'on presse SELECT, l'affichage change, passant de CAS (cassette) à A, à B, et retour à CAS.

CAS ..... cassette
A ..... Disquette A
B ..... Disquette B

* LOAD

- Commande pour charger dans le MSX la partition enregistrée dans l'appareil I/O désigné par la commande DEV.

Cette commande lancée, le MSX demandera le nom de fichier de la partition (FILE NAME). Utilisez le clavier pour introduire le nom qu'on désire charger dans le MSX.

Avec cassette : ce nom ne dépasse pas 6 caractères

Avec disquette : 8 caractères maximum

- Si on désire annuler la commande LOAD presser en même temps CTRL et STOP.

* SAVE.

Commande pour enregistrer la partition éditée dans le MSX sur le système (I/O) indiqué sur l'écran par la commande DEV.

La machine demandera alors "FILE NAME ? " Frappez au clavier le nom demandé.

La commande SAVE peut-être annulée par CTRL et STOP ensemble.

* VRFY (VERIFY)

Commande pour confirmer que la partition écrite sur cassette ou autre I/O, avec SAVE, a été enregistrée correctement.

- La machine demandera FILE NAME ?

Frappez au clavier le nom demandé.

-VRFY s'annule en pressant ensemble CTRL et STOP.

FILE

Commande pour afficher la liste des noms enregistrés sur Disquette

Ne peut être lancée s'il y a déjà DEV sur l'écran.

* PLAY

- Commande pour jouer la partition éditée dans le MSX, commençant à la première mesure.

On amène le curseur sur PLAY et presse SELECT ou touche rouge.

- La partition jouée sera affichée à l'écran se déroulant au fur et à mesure de son exécution.

* PLAY ALL

- Commande utilisée comme une version de PLAY : on peut avec cette commande choisir la partie ou voix de la partition que l'on désire écouter.

- Chaque fois qu'on presse SELECT, l'écran affiche ALL, puis 1, 2, 3 et retour à ALL.

ALL La partition entière (ALLCH.)
1 Seulement la partie 1 (CH.1)
2 Seulement la partie 2 (CH.2)
3 Seulement la partie 3 (CH.3)

* NEW

- Commande pour effacer toute la partition écrite dans le MSX.

- NEW lancée, le MSX demandera :

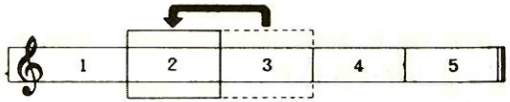
ARE YOU SURE ?? (Y/N)

Si on presse Y (yes) le MSX effacera toute la partition.

Liste (2) de commandes

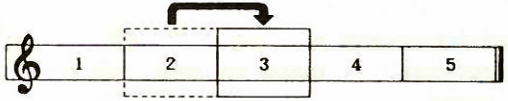
* ⇐

Cette commande déplacer la partition vers la gauche d'une mesure :



* ⇒

Déplacement vers la droite de la même largeur

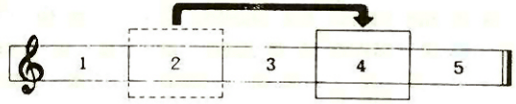


* EDIT.

- Commande pour éditer une mesure entière de la partition dans l'ordre choisi.
- Cette commande lancée, un numéro correspondant à mesure de la partition est affiché, au-dessous de EDIT sur l'écran. On change ce numéro soit avec la boule de CAT soit avec la commande ← → du clavier. Pressant SELECT, on fixe alors la mesure désirée, qui sera affichée sur les portées à gauche en haut de l'écran. On peut alors procéder à l'édition.

L'ensemble suivant montre le mouvement sur l'écran quand

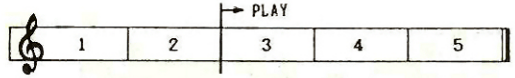
on change de la mesure 2 vers la mesure 4 pour l'édition :



* GOTO

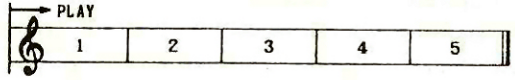
- Commande pour jouer la partition commerçant par la mesure spécifiée.
- La commande est exécutée exactement comme EDIT

Exemple :



* PLAY

C'est la même commande que dans la liste 1 des commandes, utilisée pour jouer la partition mémorisée, à commencer par la la mesure 1.



* INS ON/OFF

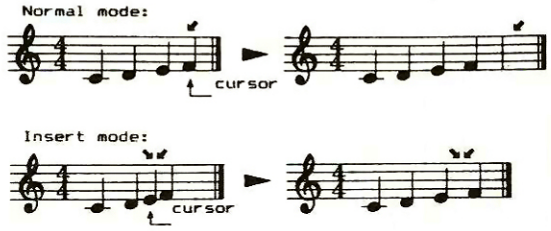
- Avec cette commande on lance MODE INSERT ou retour à MODE NORMAL avec OFF, quand on compose sur MSX.
- On peut dire si le MSX est dans INSERT ou NORMAL en regardant combien de flèches auront défilé sur les portées

INSERT mode .....

NORMAL mode .....

En mode normal, quand on positionne le curseur sur la portée,

la forme du curseur remplacera les signes, notes, précédemment sur la portée. En mode INSERT, cependant, la forme du curseur se met entre 2 signes, 2 notes consécutives, sans en effacer aucun.



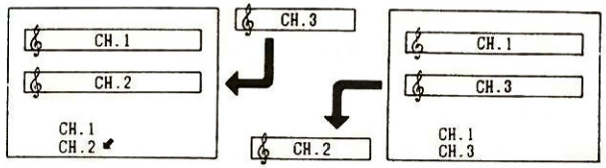
* CH.1, CH.2, CH.3

Cette commande CH. permet de choisir quelle partie (voie) CH. on veut voir afficher aux portées.

- Le signe CH supérieur, situé en bas à gauche de l'écran, indique par son numéro, laquelle des parties est affiché sur la portée supérieure.
- Le signe CH inférieur, situé sous le CH précédent indique par son numéro, laquelle des parties est affichée sur la portée inférieure (clef de Fa en général) "MUE" génère 3 parties (voix) mais deux seulement peuvent s'afficher, la 3è étant cachée.

On peut donc afficher la partie désirée, en se servant du curseur, l'approcher du CH supérieur et presser SELECT (ou boule rouge), celle-ci remplacera celle précédemment affichée à la portée supérieure. De même, approchant le curseur sur

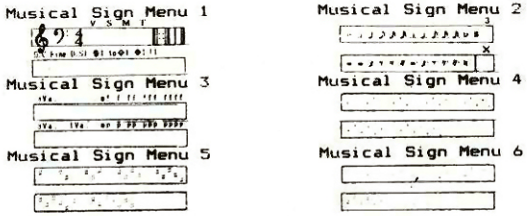
CH inférieure et pressant SELECT, celle-ci remplacera la partie précédemment affichée à la portée inférieure



2.2 Liste des signes musicaux

Il y a 6 catégories de signes musicaux. On passe de l'une à l'autre en déplaçant le curseur vers la liste de signes en vue et pressant la touche CONVERSION

(SELECT bouton blanc)



* G (aigu)𝄞/F (basse)𝄢 (clef de Sol, clef de Fa)

Ces signes déterminent la hauteur des sons correspondants aux portées Clef de Sol et Clef de Fa.

- Après une commande NEW, les 3 parties seront avec la clé de Sol. Si on veut changer par exemple : portée inférieure avec clé de Fa on doit déplacer le curseur sur le signe clé de Fa laquelle clignotera, presser SELECT (ou bouton blanc) et déplacer le curseur vers la portée inférieure sur le signe clé de Sol, et presser SELECT, cette opération doit se faire avec INSERT sur OFF.

* MESURE (à 2,3,4 temps ...)

- On doit spécifier le dénominateur et le numérateur de la mesure (par exemple 2/4)
- Cette commande lancée, "MUE" entre dans le mode (Spécifiant le numérateur) d'abord, vous permettant de changer ce numérateur de 1 à 16 utilisant la boule du CAT ou le contrôle ← → du curseur au clavier. Une fois le numérateur choisi, presser SELECT, "MUE" se tourne alors vers le dénominateur. On choisit le dénominateur de 2 à 32, et opère de même avec SELECT. Cependant, comme seulement 2,3,4,16 ou 32 sont à choisir comme dénominateur, si on prend une autre valeur, celle-ci sera arrondie à la valeur la plus faible acceptable. Exemple : on choisit 7 comme dénominateur, "MUE" arrondira à 4, la plus basse entre 4 et 8.

*Intensité sonore (V) (Volume)

- On détermine par cette commande V, l'intensité sonore pour chaque partie.
- Cette commande V lancée, "VOL" sera affiché au-dessus de V, et un nombre sera affiché au-dessous de ces lettres. "MUE" est alors en mode spécification d'intensité.

Utiliser alors soit la boule de CAT, soit de contrôle de

curseur ← → pour changer ce nombre de 0 à 15. Presser SELECT pour fixer à la valeur choisie. On doit alors déplacer le signe V vers la portée en question et presser SELECT.
- Si on joue sans avoir spécifié l'intensité sonore, celle-ci sera fixée automatiquement à 8.

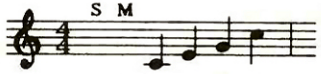
* Forme enveloppe (S)

- Cette commande une fois lancée, EPTN apparaît à l'écran, au-dessus du signe S, et au-dessous de EPTN apparaît un nombre correspondant à une forme particulière de l'enveloppe, "MUE" est alors en mode "fixant la forme enveloppe".

Utiliser la boule ou la commande de curseur pour changer le nombre de 0 à 15, pressant SELECT quand on arrive au nombre voulu.

Une fois choisi le nombre, on déplace le curseur S à une position au-dessus des 2 portées et pressant SELECT de nouveau. La forme enveloppe est ainsi fixée pour cette partie de la partition.

- Bien que S peut être spécifié pour chaque partie séparément, seulement une forme enveloppe peut-être choisie pour les 3 parties.
- Voir section PLAY du manuel MSX pour plus de détails.
- Quand on lance la commande S, on doit également fixer la fréquence de l'enveloppe ; utilisant la commande M.



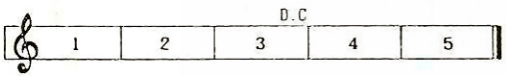
* D.C, Fine (Da Capo), (Fin)

-D.C est l'instruction de reprise depuis le début. "Fine" est l'instruction de fin de la partition.

- Ces instructions ou signes ne peuvent être mis que sur la portée CH.1

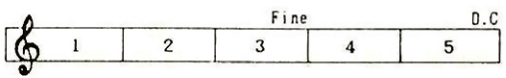
- En principe ces signes ne peuvent intervenir qu'à la fin d'une mesure.

- Une fois la commande D.C exécutée "MUE" l'ignorera une 2è fois.



Ordre d'exécution de D.C ci-dessus : 1-2-3, 1-2-3-4-5. Fin.

Remarquer que FINE peut-être placée avec D.C comme ci-dessous



Ordre d'excution : 1-2-3-4-5, 1-2-3.

* D.S1 , $1

- (D.S) est une instruction de reprise à l'endroit marqué par le signe $

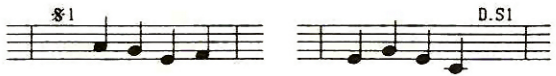
- Ces instructions peuvent être numérotées de 1 à 9.

D.S1 → D.S9 $ → $ 9

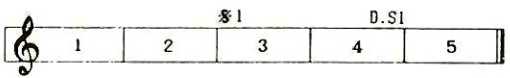
- Ces instructions ne peuvent être placées que sur la portée CH.1

- Une fois exécitées, ces instructoins seront ignorées par "MUE" la 2è fois.

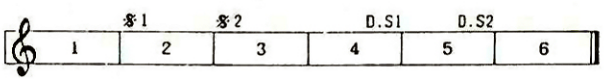
- Le signe $ est mis au-début d'une mesure et D.S se met à la fin d'une mesure.



- Le signe $ doit être placé au-dessus d'une mesure qui précède celle qui a D.S au-dessus

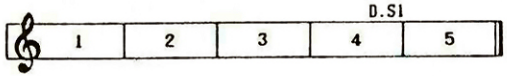


- La reprise commandée par un D.S sera exécutée à partir d'un $ de même numéro



Ordre exécution : 1-2-3-4, 2-3-4-5, 3-4-5-6

- S'il n'y a pas de signe $ avant un D.S, la musique sera reprise depuis le début



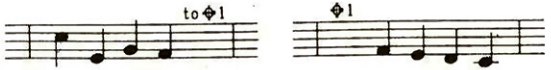
Ordre d'exécution : 1-2-3-4, 1-2-3-4-5

* Signe "to 𝄋 1", " 𝄋 1"

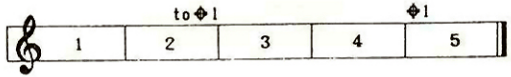
- Ce signe est une instruction de sauter des mesures jusqu'à un autre signe 𝄋 → 𝄋
- Ces signes to 𝄋 1, 𝄋 sont numérotés de 1 à 9

to 𝄋1 ~ to 𝄋9 　　𝄋1 ~ 𝄋9

- Ces signes ne peuvent se placer qu'au-dessus de la porté CH.1
- Ces instructions ne sont exécutées qu'une seule fois par "MUE"
- Le signe "to 𝄋 " se met à la fin d'une mesure et le signe 𝄋 au commencement d'une mesure

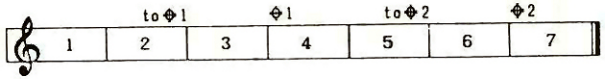


- Le signe 𝄋 est toujours placé à une mesure qui vient après la mesure où est placé to 𝄋



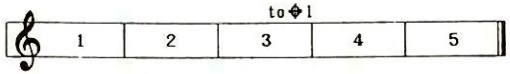
Ordre d'exécution : 1 - 2, 5

- L'exécution de la partition sautera du signe "to 𝄋 n" à un signe 𝄋n, 1-2, 5



Ordre d'exécution : 1-2, 4-5, 7.

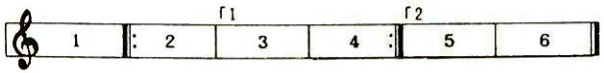
- S'il n'y a pas de signe 𝄋 n qui suit un signe "to 𝄋 n", l'exécution s'arrêtera au signe "to 𝄋 n".



Ordre d'exécution : 1-2-3

* Signe ⌈1

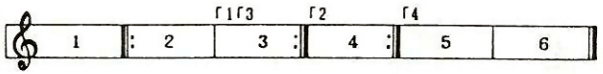
Ce signe est utilisé avec les signes de répétition pour déterminer l'ordre d'exécution.



Ordre d'exécution : 1-2-3-4, 2, 5-6

- Ce signe [n peut être numéroté de 1 à 9 et vient au début d'une mesure.

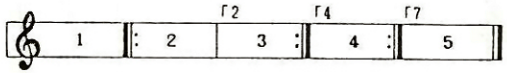
- Le signe [n peut être utilisé un certain nombre de fois à la même mesure.



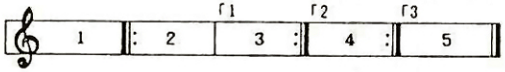
Ordre d'exécution : 1-2-3, 2, 4, 2-3, 2 , 5-6

- La numération des signes [n doit se faire consécutivement.

Mauvais



Bon



(2) Liste (2) de signes musicaux

Cette liste contient les principales notes, arrêts, pauses altérations etc...

Cette liste est affichée quand le curseur est déplacé vers le haut

de l'écran, ceci pour qu'on puisse prendre un signe quelconque en pressant sur la touche appropriée au clavier.

Les signes de la liste (2) sont indiqués ci-dessous la première rangée contient les signes correspondant aux touches numérotées 1 à BS au clavier. La deuxième rangée correspond aux touches de Q à RETURN.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	-	^	¥	BS
o	𝅗𝅥	♩	♪	𝅘𝅥𝅯	𝅘𝅥𝅰	♩.	♪.	𝅘𝅥𝅯.	𝅘𝅥𝅰.	𝅝.	♭	#	3

Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	@	[	RETURN
𝄻	𝄼	𝄽	𝄾	𝄿	𝅀	𝄼.	𝄽.	𝄾.	𝄿.	𝅀.	♮	!

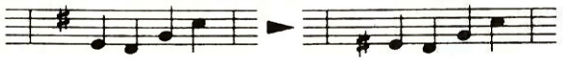
* NOTES (ronde, blanche, noire, croches). SILENCE, PAUSES, SOUPIRS, 1/2 SOUPIRS...

-Avec cette liste on peut spécifier toutes les notes ronde, blanche, noire, croches jusqu'à la 1/32.

-Les pauses, soupirs, 1/2 soupirs etc... Notes pointées, arrêts pointés etc... Il suffit de les prendre dans la liste et amener le curseur à l'endroit voulu de la portée.

* Altérations (bécarre ♮, bémol ♭, dièse #)

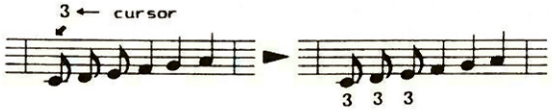
Ces signes permettent de modifier la note qui suit ces signes, "MUE" les arrange automatiquement dans la mesure, comme dans une partition éditée sur papier.



* Triolets (3)

Ce signe (3) designe les triolets. On doit d'abord introduire les notes qui composent ce triolet et spécifier ensuite le signe (3) en le plaçant au-dessus de la première note du

triolet.



* DELETTE (ciseaux)

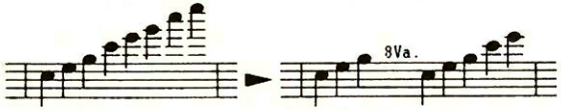
Cette instruction sert à annuler les signes déjà inscrits : pour cela placer le curseur sur le signe (ciseaux) le placer sur le signe à effacer, et presser SELECT. On peut aussi presser DEL sur le clavier.

(3) Liste 3 signes de musicaux

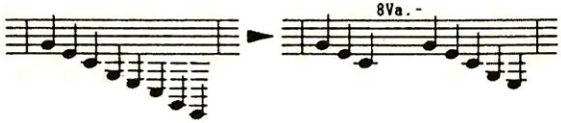
* Octaves (8Va, 8Va-, 1Va)

- Le synthétiseur LSI de votre MSX produit 8 octaves.. En plus des clef de Sol (G) et clef de Fa (F). "MUE" vous offre les signes "Octaves".

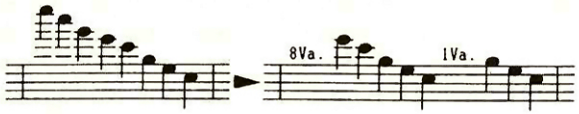
- 8Va est le signe vous permettant d'élever les notes désignées par ce signe de 1 octave.



- 8Va- est le signe vous permettant de baisser les notes désignées de 1 octave.



- 1Va est la signe permettant de retourner à l'état normal après les notes qui ont été élevées ou baissées de 1 octave.



* SLURS (coulés), TIES (liaisons)

"MUE" emploie des breaks (brisures) entre deux notes consécutives : ces brisures durent 1/8 de la durée d'une note normale.

L'instruction SLURS / TIES supprime ces brisures. On procède avec ces signes de la même manière qu'avec les triolets. Ce signe SLURS doit être placé au-dessus des notes à lier et presse SELECT.

* TENUTO (TENU) (-)

Cette instruction permet de raccourcir les brisures : à utiliser de la même manière que le trioler.

* STACCATO (.)

Pour produire le staccato

A utiliser de la même manière que triolet

* Accents (f : forte) (p : piano)

Pour changer l'intensité des sons produits c'est une instruction relative par rapport à (V) qui est absolue : elle

permet d'augmenter (f) ou de réduire (p) l'intensité déterminée par (V).
Les limites de variation de l'intensité V sont de 0 à 15. En général, les variations d'intensité sont de 0 à 4 pour f et -1 à -5 pour (p) tableau ci-après:

Sign	Volume	Sign	Volume
ffff	+4	pppp	-5
fff	+3	ppp	-4
ff	+2	pp	-3
f	+1	p	-2
mf	+0	mp	-1

Par exemple, si la valeur de (V) est à 10 et on introduit une instruction pp et si V = 12 et ffff = +4, on a 12+4=16 excédant la limite supérieure de V. Donc V sera augmentée jusqu'à 15 seulement.

(4) Liste 4 de signes musicaux (altérations)

Cette liste contient les altératins exprimées par le bémol (b). Ce signe peut affecter de 1 à 7 notes. On le spécifie en le prenant de la liste (4) et le plaçant ensuite dans la portée "Clef de Sol) normalement, et si la portée est "Clef de Fa", "MUE" repositionne le bémol correctement.

(5) Liste 5 de signes musicaux (altérations)

Cette liste contient les dièses # qui peuvent affecter de 1 à 7

notes. On les spécifie en prenant le signe # de la liste (5) et le plaçant dans la portée "Clef de Sol" normalement et "MUE" repositionne automatiquement si la portée est "Clef de Fa".

(6) Liste 6 de signes musicaux (bécarre)

Elle contient le bécarre ♮ , qui peut affecter 1 à 7 notes déjà bémolisées ou diésées. On opère de la même manière qu'avec bémol ou dièse.

CHAPITRE 3 COMMANDES A UNE TOUCHE

"MUE" a été conçue de telle sorte que ses nombreuses fontions peuvent être appelées avec CAT seulement ou avec la commande de curseur au clavier en combinaison avec SPACE et SELECT. Cependant, en vue d'augmenter le rendement des opérations au maximum, un certain nombre de fonctions de "MUE" sont à une touche seulement.

* INS (INS ON/OFF)
Cette commande permet de passer sur Mode INSERT ou d'en sortir

* DEL (Annulation)
Cette commande permet d'effacer les notes ou signes situés au-dessous de la flèche

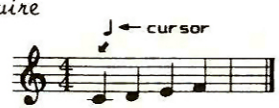
* SHIFT (mouvement rapide du curseur)

Cette commande permet de déplacer rapidement le curseur (4 fois la vitesse normale)

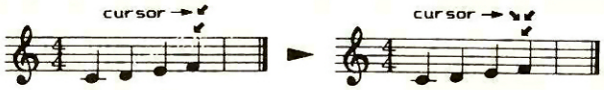
* F1 / F2 (fonctions copie)

Ces 2 touches utilisées en combinaison permettent de procéder à la copie c'est-à-dire reproduire la même phrase musicale un certain nombre de fois.

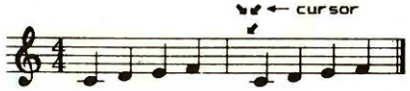
(1) Placer la flèche sur le première note de la phrase qu'on veut copier et presser F1 la flèche devient blanche indiquant le début de la phrase à reproduire



(2) Ensuite placer la flèche au-dessus de la dernière note de la phrase à reproduire, presser F1 de nouveau. La flèche se transforme en 2 flèches pointées vers le même point et alors on est prêt à copier:



(3) Finalement placer la flèche sur l'endroit où l'on veut reproduire la phrase, presser F1 de nouveau : cela déclenche l'opération de copie, ensuite on peut répéter la même phrase autant de fois qu'on le veut en pressant F2.



* F3 (affichage du numéro de la mesure)

Cette commande fera afficher le numéro de la mesure que vous êtes en train d'éditer (en bas, à gauche de l'écran) sous la liste des commandes, est indiqué aussi FREE la capacité restante pour l'édition de la partition. Un digit correspond à un signe musical.

* F4 (donné finale)

Cette commande fera afficher le dernier Octet (double barre verticale à la fin de la portée musicale)

* F5 (première mesure affichée)

Elle permet d'afficher la première mesure

F6 (PLAY)

Pour jouer la musique éditée.

* F7 (LOAD)

Pour lire une cassette ou une disquette afin de charger le MSX avec la partition enregistrée.

* F8 (SAVE)

Pour enregistrer sur cassette ou disquette la partition éditée dans le MSX.

F9 (CH.1, CH.2, CH.3)

Pour remplacer la portée supérieure CH.1 par la portée cachée (liste 2 de commandes).

* F10 (CH.1, CH.2, CH.3)

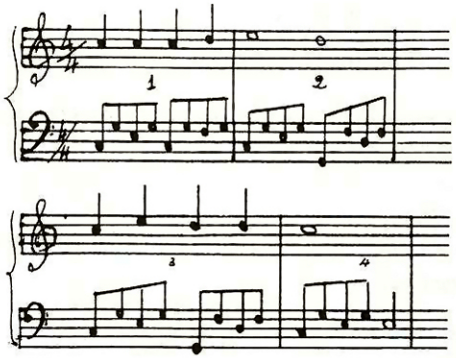
Même usage que F9.

CHAPITRE 4 MARQUE D'ERREUR (?)

"MUE" est dotée d'une fonction qui divise automatiquement la partition en cours d'édition en mesures compte tenu de la spécification des battements de mesure. Cependant, quand on modifie ou annule certains notes ou arrêts (soupirs) cela peut ne plus répondre à la spécification des battements de chaque mesure : alors une marque d'erreur apparaît (?) au-dessous de cette mesure.
On doit alors revoir la mesure incriminée et la modifier pour répondre à l'exigence de la spécification imposée pour les battements de mesure (3/4, 1/2, 3/8 etc...) le signe d'erreur doit disparaître.

EXEMPLE D'EDITION

Editer la partition ci-dessous à 2 voix seulement (4 mesures)



La cartouche "MUE" étant en place, on allume le MSX, au bout d'un instant "MUE" apparaît. On presse la barre d'espacement au clavier. Apparaissent alors, à gauche sur l'écran, 2 portées portant normalement la clef de Sol à la portée supérieure, la clef de Fa à la portée inférieure.

On commece par mettre la mesure à 4 temps (4/4). Pour cela, on amène le curseur à proximité de la liste des signes musicaux, au bas de l'écran, au-dessus de 4/4 qui doit alors clignoter , si 4/4 n'y est pas, on frappe sur la touche blanche ou SELECT, pour l'amener à apparaître et clignoter.
Presser la touche rouge (ou barre d'espacement) et annuler avec la boule le numérateur à 4 (s'il n'y est pas). Presser la touche rouge, le dénominateur peut-être amené avec la boule à 4 (s'il n'y est pas). Enfin, presser encore la touche rouge, la mesure est fixé à 4/4, ne clignote plus. On amène le curseur vers la portée supérieure, près de la clef de Sol, et on appuie sur la touche rouge, ou SELECT. 4/4 est inscrit sur la portée. Appuyer sur la touche 3 au clavier, le curseur prend la forme d'une note (la noire). Amener le curseur près de la note noire, ou à proximité, au-dessus : si la liste des notes n'est pas là, presser SELECT autant de fois que nécessaire pour faire apparaître les notes. Amener le curseur sur la note (noire), laquelle clignote, presser la touche rouge ou la barre d'espacement, le curseur prend la forme de la note noire, l'amener sur la ligne de DO à la portée supérieure, une flèche clignote, presser la touche rouge, la note DO est en place. Répéter la même opération 3 fois pour 3 DO, ensuite amener le curseur (toujours sous forme de noire) sur la ligne de Ré, presser la touche rouge Ré est fixé. Ensuite on passe à la portée inférieure, (clef de Fa). On amène le cursseur sur la croche,

qui doit clignoter, on ajuste le curseur sur la croche, presser la touche rouge, le curseur prend la forme d'une croche, l'amener à la ligne de Do sur la portée inférieure, presser sur la touche rouge, Do est fixé. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on ait mis 8 croches de cette mesure.

Amener maintenant le curseur en face de EDIT, ou à proximité ; si EDIT n'y est pas, presser SELECT autant de fois que nécessaire pour faire apparaître EDIT. Amener le curseur en face de EDIT qui clignote. Presser la touche rouge (ou la barre d'espacement). Un numéro s'affiche sous EDIT, si ce n'est pas un 1, on tourne la boule pour amener un 1 (il s'agit de la 1ère mesure) presser alors la touche rouge la mesure 1 est éditée.

On recommence les mêmes opérations pour composer la 2è mesure, et on édite cette 2è mesure de la même manière. Quand on aura fini de composer et d'éditer les 4 mesures, on peut vérifier si la composition est correcte en jouant par PLAY. Pour cela, amener le curseur sur PLAY qui clignote, presser la touche rouge
les 4 mesures seront jouées, avec défilement de la partition sur l'écran etc....

Aux amateurs, bon courage et beaucoup de plaisir avec "MUE".